

## Botley

### Workshop 1 – Code

Bygg en bana med hjälp av byggklossar, kapplastavar eller annat material som finns tillgängligt. Samtala och diskutera hur bred banan behöver vara för att Botley ska kunna köra igenom.



Använd något att mäta med för att bygga banan så Botley kan ta sig igenom banan. Varje steg som Botley tar är 20 cm och då behöver banan anpassas efter roboten.

Använd gärna kodningskortet för att se hur många steg som behövs.

När banan är klar skjut strömbrytaren till CODE och använd fjärrkontrollen för att programmera Botley

Gör banan svårare genom att sätta fram hinder och använd OM-knappen för att programmera Botley till att gå förbi hindret.

### Workshop 2 – Code

Mät olika avstånd för att se hur många steg behöver Botley ta för att komma från start till mål. Det kan tex, vara att gå från ena sidan av rummet till det andra, eller ta sig över en hel matta. Använd linjaler eller pappersremсор klippta i 20 cm. Arbeta gärna i mindre grupper och samtala och diskutera hur många gånger varje grupp kommer fram till och testa era teser.

### Workshop 3 – Line

Använd Line för att undersöka och arbeta kring geometriska figurer. Tejpa upp 4 olika geometriska figurer, i smågrupper eller alla tillsammans.

- En kvadrat med sidan 20 cm
- En cirkel med diametern 30 cm
- En liksidig triangel
- En rektangel med sidan 20 cm & 30 cm

Skjut strömbrytaren undertill på Botley till LINE och placera Botley på den svarta linjen. Sensorn under Botley behöver vara direkt över den svarta linjen.

Tryck på mittenknappen ovanpå Botley för att starta följandet av linjen. Om han bara fortsätter att snurra runt, knuffa honom närmare linjen - han kommer att säga "Ah-ha" när han hittar linjen.

Tryck på mittknappen igen för att stoppa Botley – eller bara plocka upp roboten.